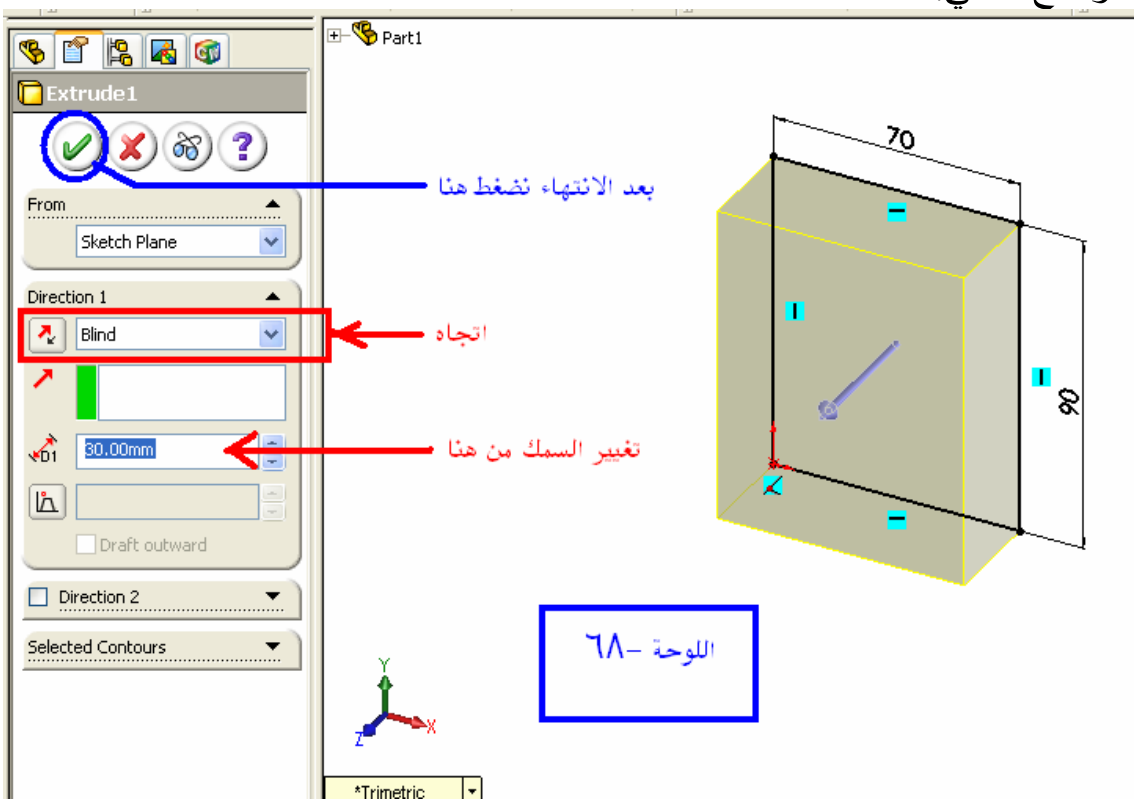
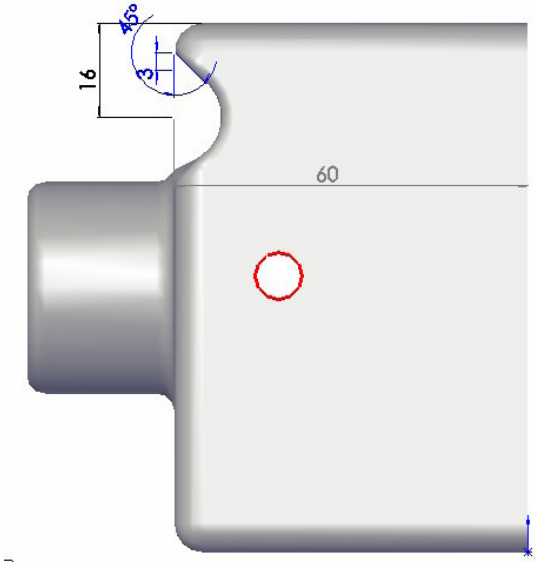
- أما إذا أردنا تغيير سمك القطعة فالإجراءات مشابهة لما ذكرنا ولاباس في إيجاز ها بالتالي للفائدة:-

A-نؤشر على Extrude1 من Feature Manager Design tree

B-نضغط بزر الماوس الأيمن على أي مكان فارغ في Graphic Area ومن القائمة التي ستظهر نختار Edit Feature فنلاحظ بان الـ Part تحول إلى الوضع التالي:-

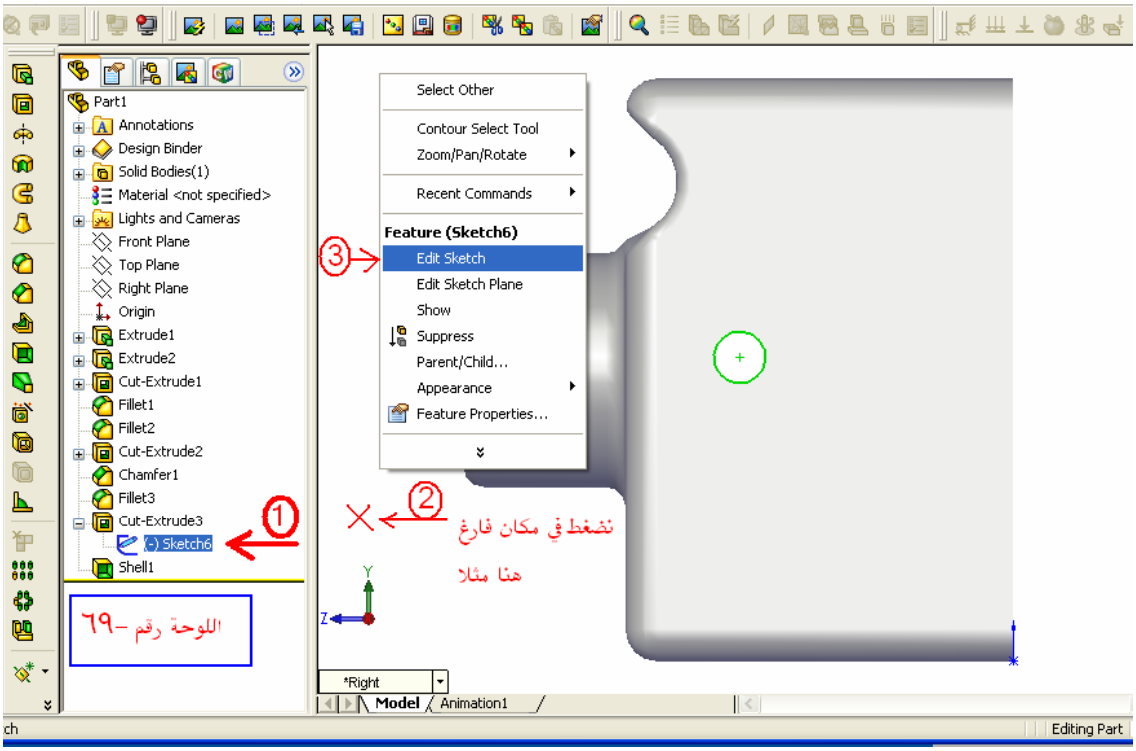


و عند استبدال مقدار السمك من 30mm إلى 60mm والنقر على زر الموافقة وغلق النافذة Extrude1 يصبح شكل القطعة كالتالي:-

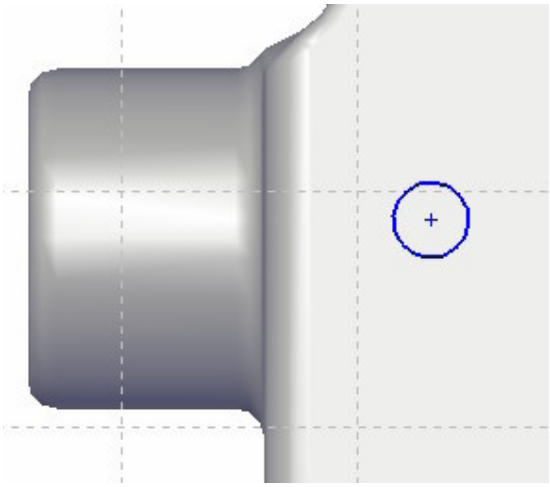


من الشكل التوضيحي للقطعة نجد أن السمك أصبح بالقياس الجديد مع حدوث ترحيل لبعض التكوينات مثل الثقب الأفقي في البروز الأمامي وعند حدوث مثل هذه الظاهرة يمكن معالجتها كالتالي:-

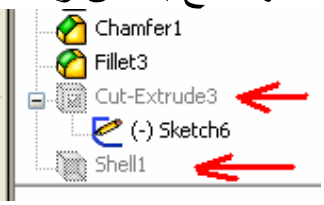
- نذهب إلى Feature Manager design tree ونبحث عن أصل هذا الثقب (وهو الحالة التي نريد معالجتها في مثالنا هذا) والأصل طبعا يكون (Sketch) وتحديدا هو Sketch6 الموجود في Cut-Extrude3 وبعد أن نفتح محتويات الأخير بالضغط على إشارة(+) التي أمامه وكما تعلمنا سيظهر Sketch6 وعندها نؤشره ------



وسوف يظهر Sketch6 باللون الأزرق كما موضحا:-

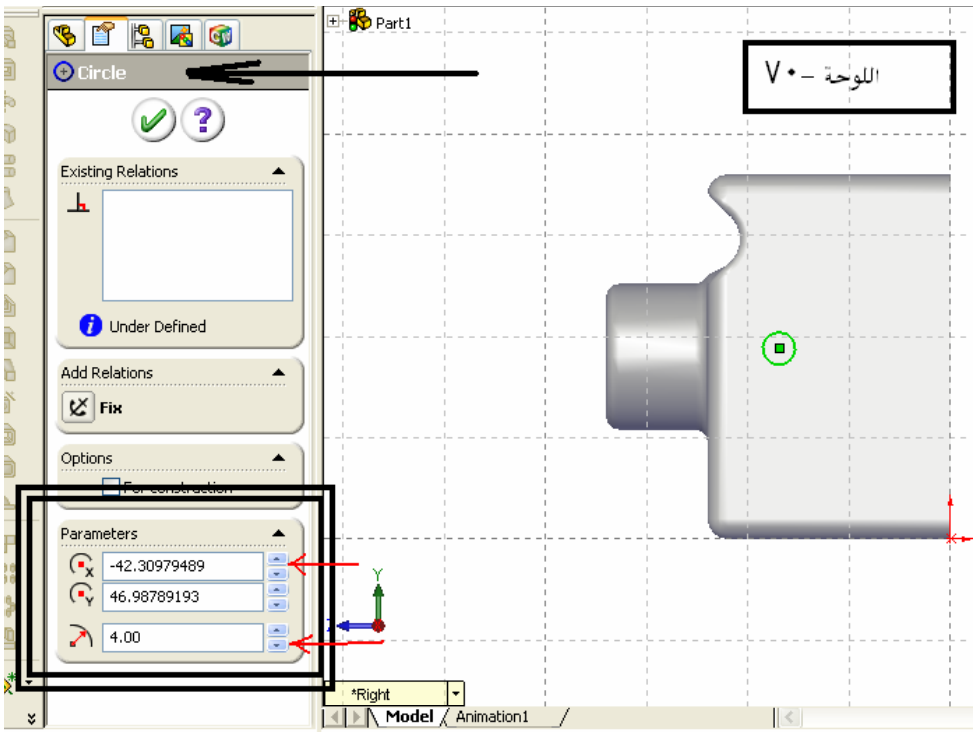


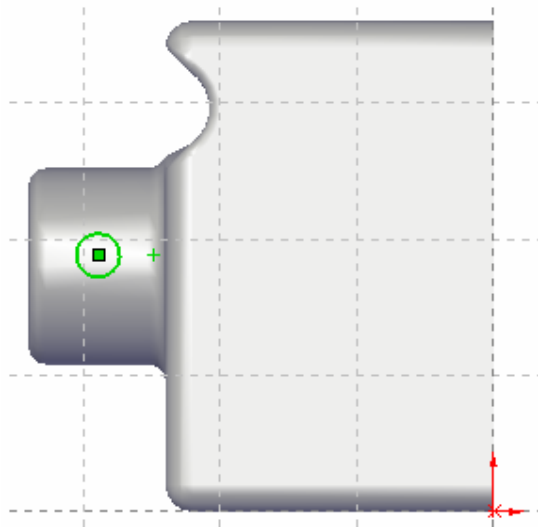
ومن الجدير بالملاحظة هو إننا نجد في الـ Feature Manager design tree بان جميع العناوين التي لها علاقة بهذا الأمر أصبحت غير مفعولة والسبب طبعا لأنها مرتبطة بأدائها مع بعض وستفعل بمجرد وضع المعطيات الجديدة على



الأمر Sketch

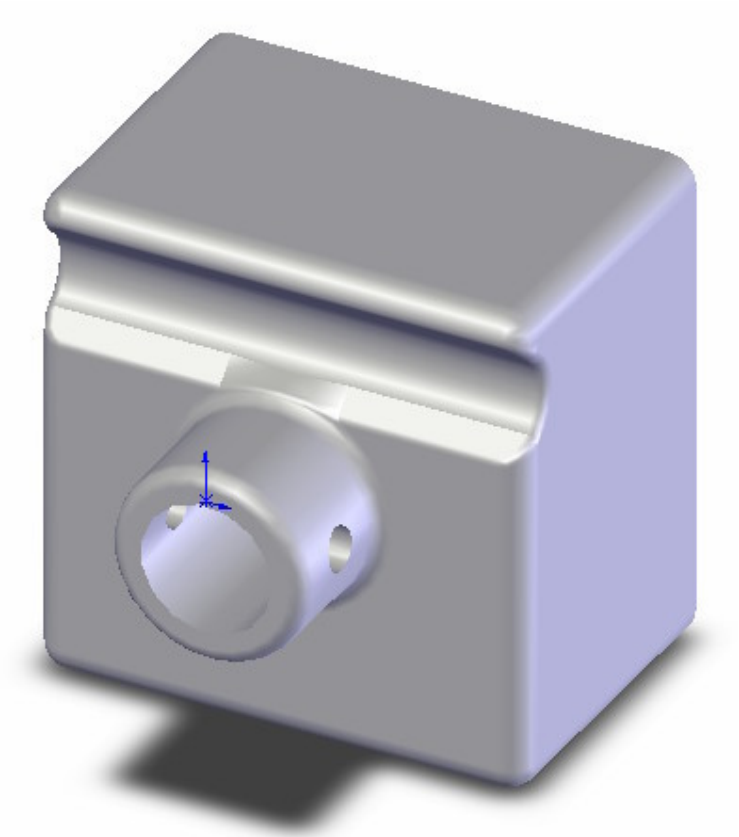
وبمجرد الوقوف على الدائرة الزرقاء التي هي Sketch مع النقر مرتين بزر الماوس ستظهر النافذة Circle ومن المربع Parameters نستطيع تغيير بيانات المحور X إما بالكتابة أو باستخدام الأسهم الموجودة ويصاحب هذا تحرك الدائرة Sketch إلى أن نصل بها إلى المكان المطلوب :-





(الشكل يوضح ترحيل الدائرة إلى المكان الأصلي)

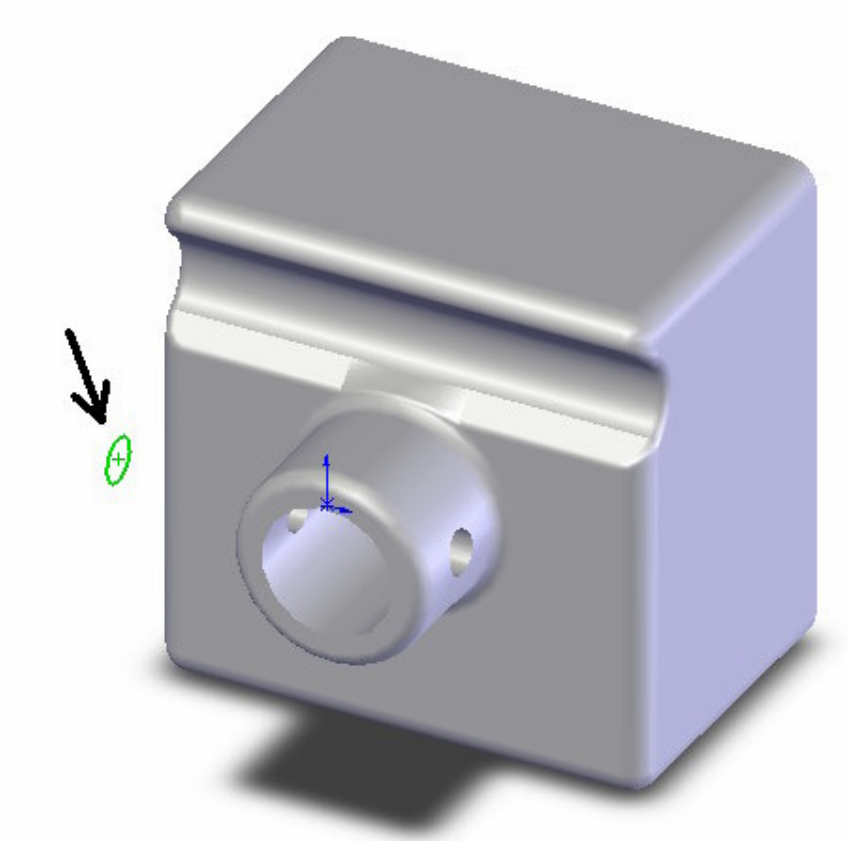
بعد ذلك يمكننا أن نغلق نافذة Circle بالموافقة على البيانات الجديدة وبعد ذلك نضغط بزر الماوس على أي مكان فارغ في Graphic Area ومن القائمة التي ستظهر نختار Exit Sketch فيتم تنفيذ الامر ٠
نجعل مشهد الرؤيا Trimetric View مثلا وتكون النتيجة بهذا الشكل:-



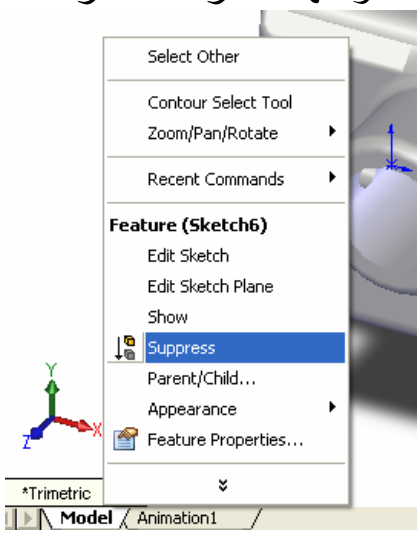
(عودة الثقب إلى مكانه الأصلي مع جعل السمك الجديد للقطعة بمقدار 60mm)

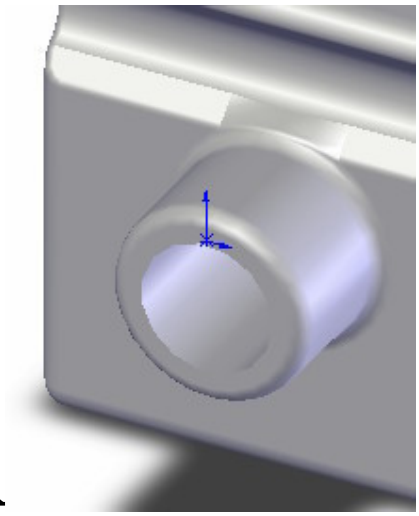
٥- – هنالك أمر خر يفيد حالات التعديل على القطعة وهو Suppress وهو يستخدم في حال إلغاء تأثير أمر معين كان نريد إلغاء الثقب الموجود في البروز الأمامي للقطعة ولكي نتعرف عليه أكثر :-

- نذهب الى Feature Manager design tree ومن العنوانCut- Extrude3 نختار Sketch6 فيصبح المشهد في القطعة هكذا :-



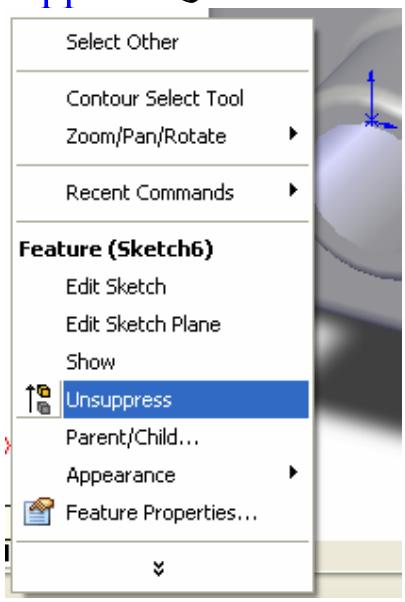
- نضغط وفي أي مكان فارغ بالزر الأيمن فتظهر القائمة التي شاهدناها من قبل ومنها نختار هذه المرة الأمر Suppress:-



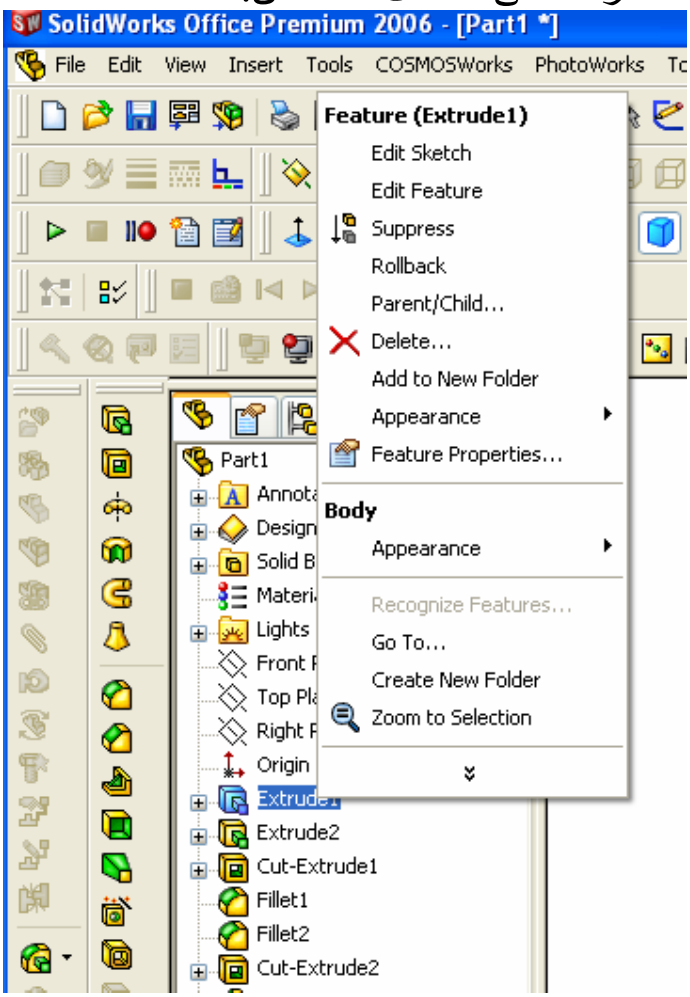


فينفذ الأمر ويصبح المشهد كما نشاهد حيث لا اثر للثقب في البروز الأمامي للقطة .

ولكي نعيد الثقب مرة أخرى نعيد نفس الخطوات السابقة ولكن سنجد في القائمة هـــذه المـــرة Unsuppress لنختارهـــا ونعيـــد الثقـــب كمـــا كـــان

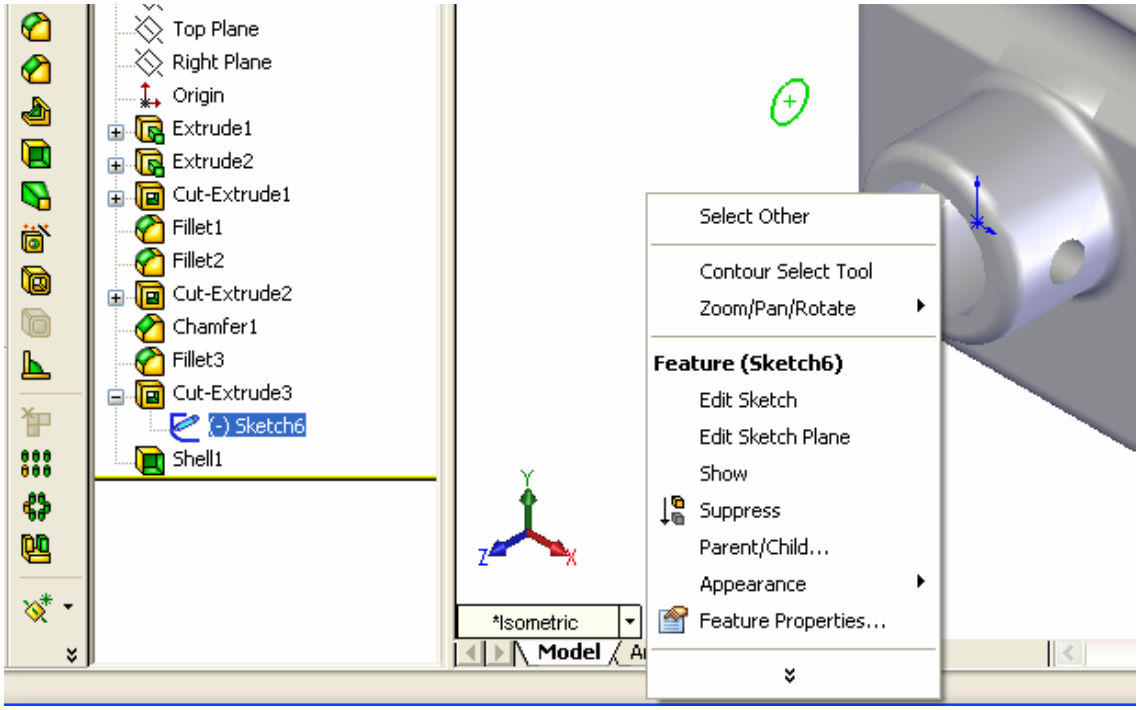


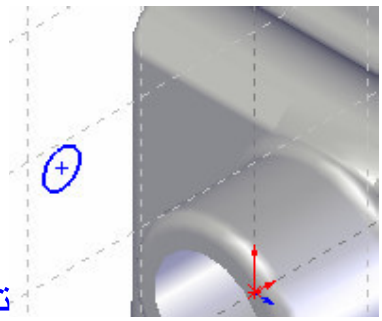
٦- – من ذات القائمة التي تعرفنا عليها نلاحظ وجود خيار Delete والذي سنتعرف على التعامل معه ألان:-



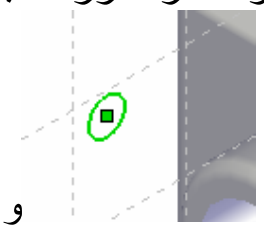
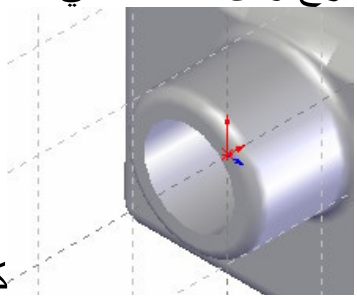
و الأمر Delete كما هو معروف يستخدم لحذف خطوة أو مجموعة خطوات غير مرغوب فيها أو تم التراجع عنها ٠ نشاهد الخطوات التالية:-

- نفتح Part1 من ملفات الحفظ ليصبح ظاهرا أمامنا في Graphic Area ومن Feature Manager design tree نفتح ملحقات الأمر Cut- Extrude3 من إشارة (+) التي أمامها ونختار Sketch6 وسوف يظهر Sketch6 في Graphic Area وهو دائرة بلون احمر (أساس عمل ثقب أفقي في البروز الأمامي) ثم نضغط بالزر الأيمن للماوس على أي مكان فارغ ومن ألقائمه التي ستظهر نختار Edit Sketch فتتحول الدائرة الحمراء إلى اللون الأزرق (شاهد التوضيح أدناه) :-

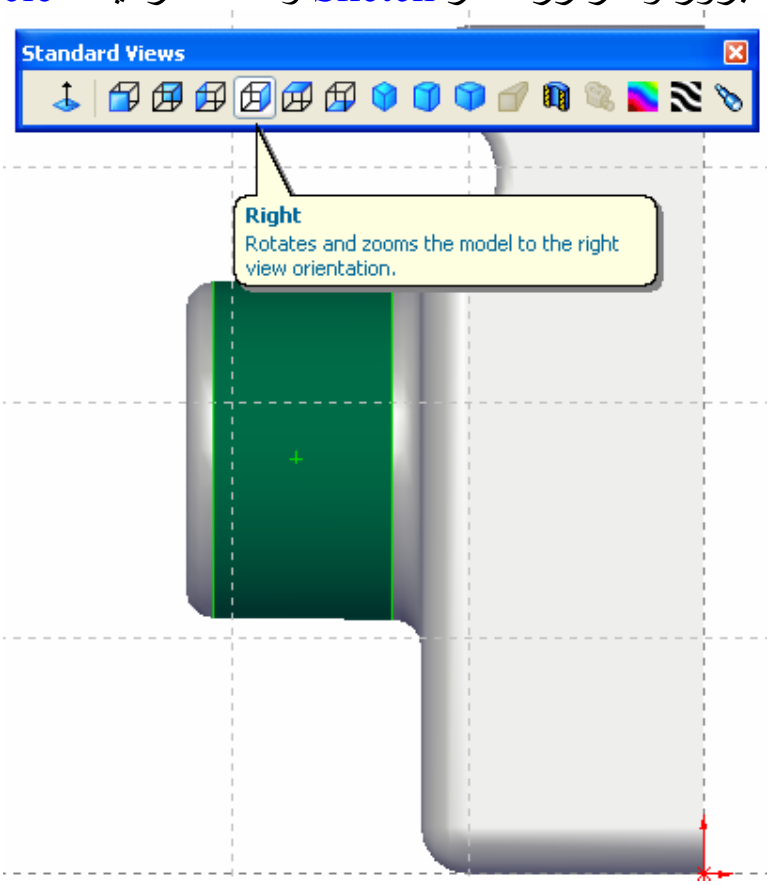




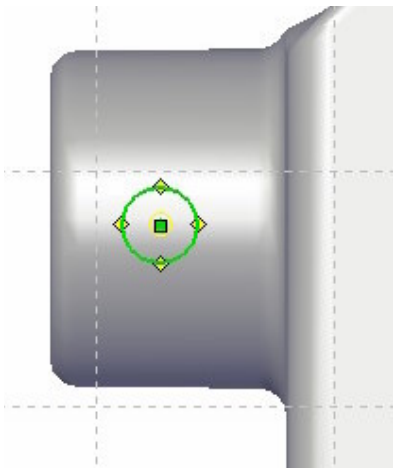
تحول Sketch إلى اللون الأزرق بعد اختيار الأمر Edit Sketch مباشرة

- نؤشر الدائرة الزرقاء بالوقوف عليها تماما والضغط فتتحول إلى حمراء مرة أخرى  وعند ذلك يكون الاختيار صحيح وناجح وبعده نضغط في مكان فارغ ومن القائمة التي ستظهر نختار Delete فيتم اختفاء الدائرة مع الثقب الأفقي  كما هو واضح أمامنا .

- نجعل مشهد القطعة Right View ثم نختار الوجه الأمامي المواجه لنا من البروز وننقر زر الأمر Sketch ومنه نختار أيضا Circle:-

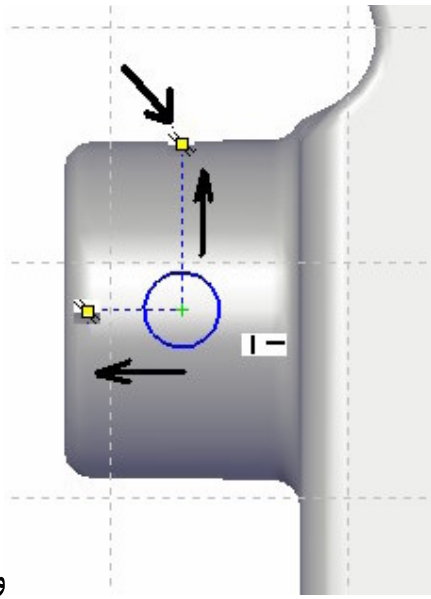


- نرسم دائرة على الوجه الأمامي للبروز (r = 4) وبعد الانتهاء من رسمها ستبدو هكذا تماما :-



ونلاحظ استمرا فعالية الأمر Sketch فنغلق زر الأمر Circle (نضغط عليه مرة أخرى حتى يصبح غير فعال ثم نعود للوقوف على مركز الدائرة التي ستصبح باللون الأزرق من جديد وبنداء بتحريكها (الدائرة) مع استمرار الضغط بزر

الماوس وعدم إفلاتها إلى جهة اليسار إلى أن يلامس مركزها الخط ألعامودي للبروز ثم نعود إلى نقطة الانطلاق مع استمرار المسك من خلال استمرارية الضغط على زر الماوس والاتجاه بها إلى الأعلى كي يلامس مركزها الخط الأفقي العلوي للبروز(ملاحظة ظهور نقطة صفراء وهي نقطة تلامس المركز مع الخطوط المذكورة) كما هو واضح أمامنا:-

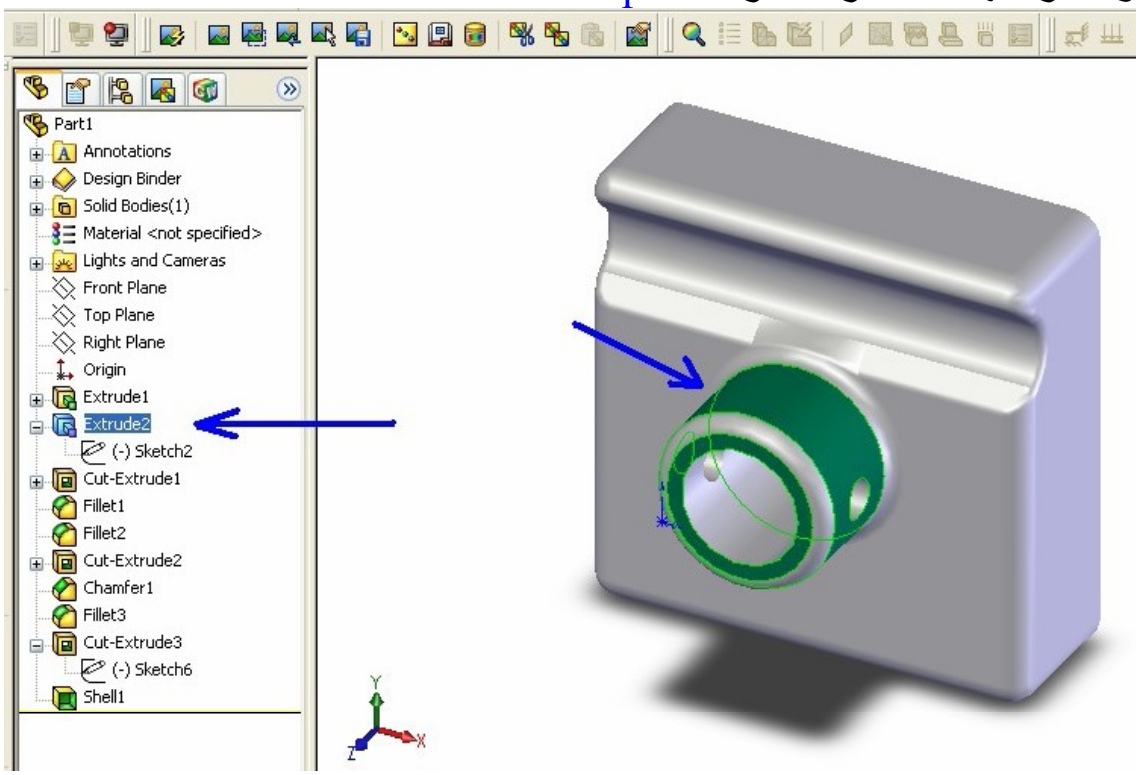


وفي هذه الحالة تم تحديد نقطة في منتصف البروز بشكل واضح من خلال تقاطع الخطوط المنقطة والتي سنضع مركز الدائرة عندها وإفلات زر الماوس لتستقر الدائرة هنالك ٠

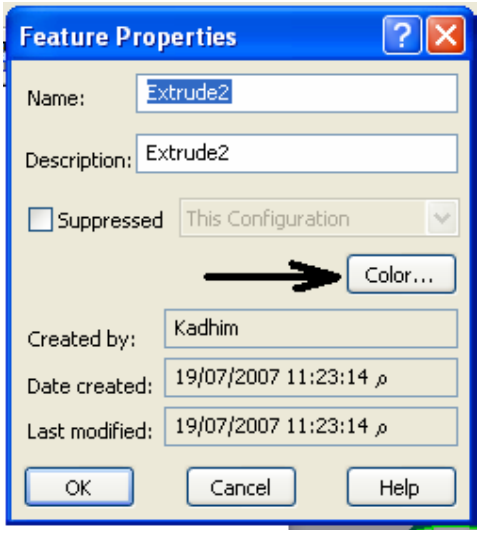
- نضغط في مكان فارغ ومن القائمة نختار Exit Sketch ثم نحفظ القطعة باستخدام الأمر Save أو Save Asفي الملفات الخاصة بها ٠

٧- – يمكننا التحكم ببعض خواص مراحل بناء القطعة وليكن البروز على سبيل المثال لاالحصر وهو موجود في قائمة Feature Manager design tree باسم Extruded2 وعند تأشيره نجد انه أصبح مضللا في القطعة وكما مبين في اللوحة ادناه٠ وعند الضغط في مكان فارغ ستظهر القائمة التي تعرفنا عليها سابقا

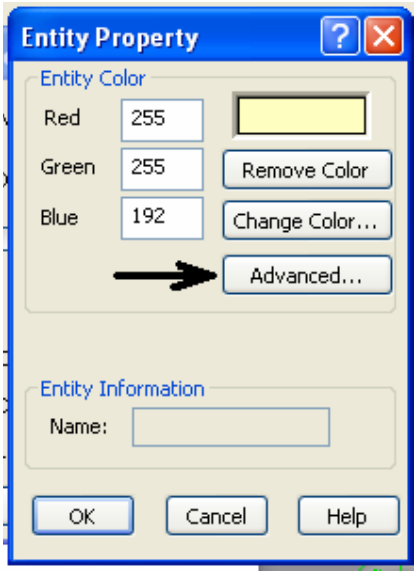
ونختار منها هذه المرة الأمر Feature Properties



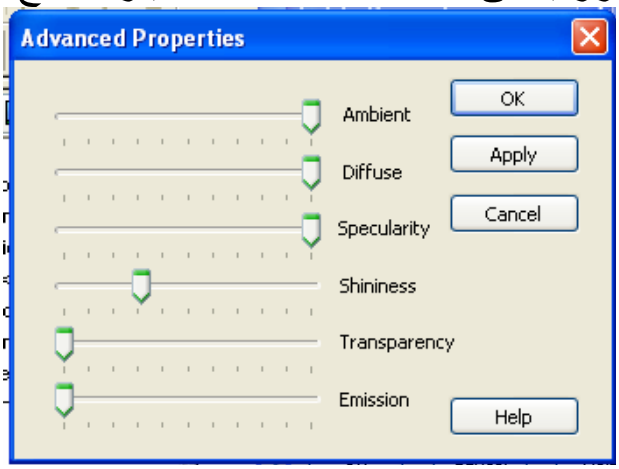
وبمجرد اختياره ستظهر النافذة التالية:-



وهي تحمل نفس الاسم وفيها اسم الفعالية المختارة ووصفها وتاريخ الإنشاء وتاريخ التعديل وأيضا يوجد فيها زر يسمى .....Color نختاره بالضغط عليه وسوف تظهر نافذة جديدة و هي:-

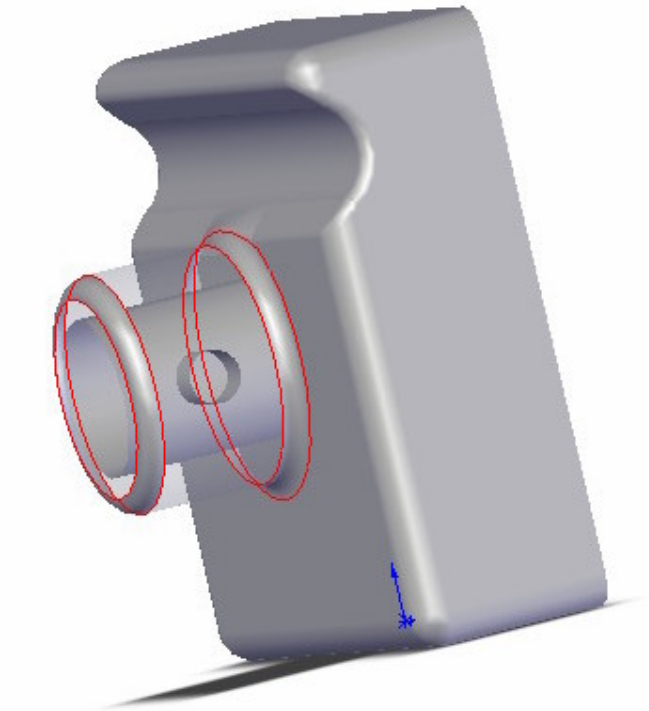


وتسمى Entity Property كما هي أمامنا وفيها زر يسمى Advanced نجعله خيارنا لتفتح لنا نافذة جديدة تسمى:-

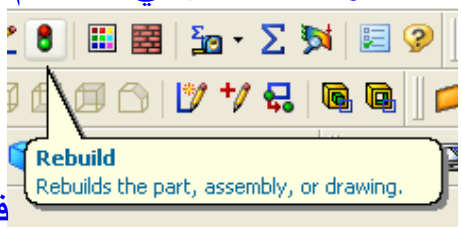


Advanced Properties وفيها إمكانيات التحكم بمجموعة من خواص الجزء المختار مثل المحيط والنشر ولامتزاج والإشراق والشفافية وغيرها وهي عبارة عن مجموعة من المنزلقات يمكن تحريكها يمين ويسار للحصول على التأثير المطلوب ٠

ولو فرضنا إننا نريد أن نجعل الجزء المختار من القطعة بدرجة من الشفافية فنختار الأمر Transparency لنحرك السلايد الخاص به إلى جهة اليمين وبعد نضغط على الزر Apply ثم على الزر OK فنجد إن الجزء الصبح شفافا هكذا :-

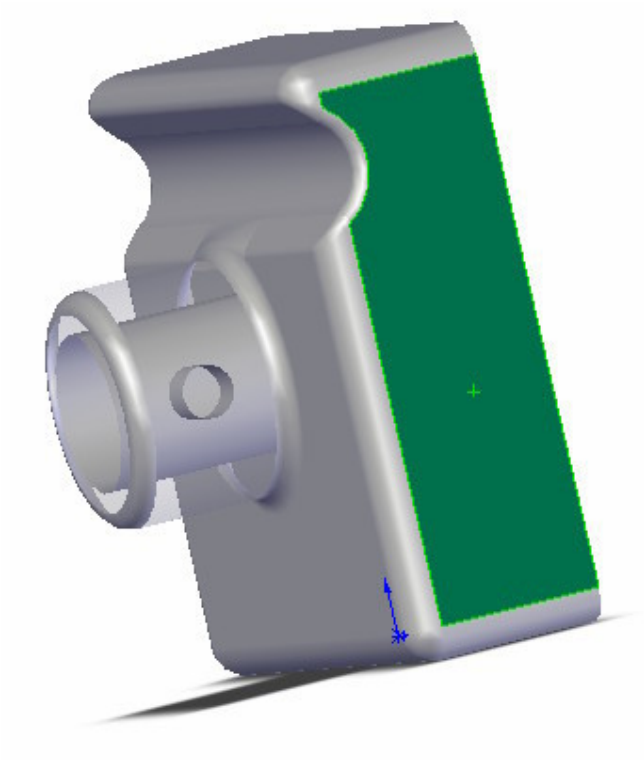


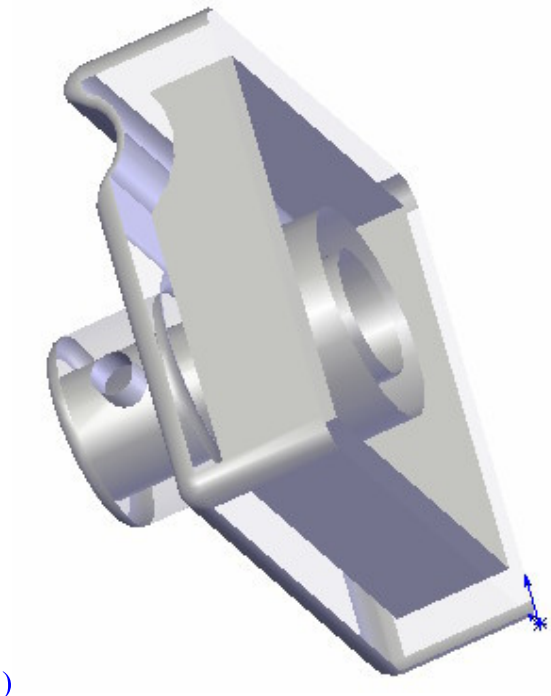
(و هنا يجب أن نذكر بملاحظة مهمة كنا قد ذكرناها سابقا وهي استخدام الأمر



Rebuild لتفعيل تأثير أخر أمر قمنا به في حالة عدم ملاحظة فعل الأمر على القطعة٠)٠

- يمكنا أيضا أن نختار من القطعة وجه معين أو حاشية أو أي شيء أخر اختيارا مباشرا وذلك بالوقوف علبه وتأشيره بزر الماوس ونتبع نفس الخطوات بعد ذلك كاختيار الأمر Feature Properties كما نلاحظ:-





(نلاحظ الشفافية على الوجه المختار **بعد تنفيذ الأمر**)

This document was created with Win2PDF available at http://www.daneprairie.com.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.